NES - XU - FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

MEGA MAN 3

MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo

TABLE DES MATIERES

Comment démarrer 2
Les robots attaquent 3
La commande de Mega Man 4
A vous de jouer 5/6
Ravitaillement 7
Au secours, rush ! 8
Comment utiliser votre mot de passe ? 9
Les maîtres-robots 10/11
Stratégies gagnantes 12
HOT LINE.....13
Garantie.....14
Avertissement.....15
Précautions à prendre 16

TM et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. - © 1990 Nintendo Co., Ltd.
*Mega Man 3 est une marque déposée de CAPCOM Co., Ltd. sous licence CAPCOM Co., Ltd.

COMMENT DEMARRER

1. Insérez la cartouche Mega Man 3 dans votre console NES que vous mettez ensuite sous tension.
2. A l'affichage de l'écran Titre, appuyez sur le Bouton **Select** de votre manette pour choisir le mode de jeu **Normal**. Ensuite, appuyez sur **Start**.
3. Vous pouvez alors commencer une nouvelle partie, ou bien utiliser un mot de passe pour continuer une partie que vous avez démarrée auparavant.

   Pour commencer une nouvelle partie, amenez le curseur sur **Start**, puis appuyez sur le Bouton **Start** de votre manette.

   Pour continuer une partie avec un mot de passe, reportez-vous à la rubrique *Comment utiliser votre mot de passe* plus loin dans ce manuel.
4. A l'écran suivant, vous êtes entouré par les photos des 8 Maîtres-Robots. Utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir votre adversaire. Ensuite, appuyez sur **Start** et préparez-vous à agir!
5. Pour terminer le jeu à n'importe quel moment, mettez votre console Nintendo hors tension.

LES ROBOTS ATTAQUENT...

«Appel à Mega Man! Appel à Mega Man! Réponds s'il te plaît!

«Mega Man, nous avons besoin de toi! Nous en sommes à la dernière phase de notre projet de paix. Mais pour le terminer, nous devons nous procurer ces derniers cristaux d'énergie. Le Dr. Wily est ici, également... Oui... il a finalement retrouvé ses esprits. Il sait où les cristaux se trouvent! Ils sont dans les mondes des mines, mais nous ne pouvons pas les atteindre. Les robots sont en folie et ils détruisent tout!

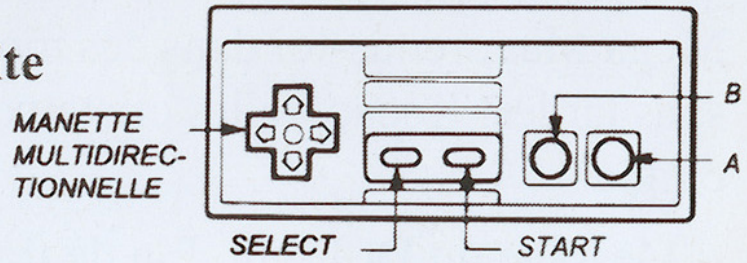
«Tu dois y aller, Mega Man, et te procurer ces cristaux! Tu devras faire face à d'affreux engins. Attends-toi au pire! Rush est-il à tes côtés? Donne-lui un boulon à mâcher, dis-lui que c'est de notre part. Qu'est-ce que c'est — nous devons avoir du statique — il semble que tu dises «Ouah!»

Mega Man, rends-toi dans ces mondes des mines sans tarder! Récupère les cristaux et arrête le responsable. Il est complètement cinglé!

« Message du Dr Light. Fin de transmission!»

LA COMMANDE DE MEGA MAN

Déplacement à gauche ou à droite	Appuyez sur **Gauche** ou sur **Droite** de la manette multidirectionnelle.
Grimper ou descendre	Appuyez sur **Haut** ou sur **Bas** de la manette multidirectionnelle.
Sauter	Appuyez sur le Bouton **A**. Appuyez sur la manette multidirectionnelle pendant le saut pour aller à gauche ou à droite. Plus vous appuierez longtemps sur le bouton, plus vous sauterez haut.
Tirer	Appuyez sur le Bouton **B**. Appuyez simultanément sur les Boutons **A** et **B** pour faire feu pendant un saut. Vous pouvez tirer à n'importe quel moment, même quand vous êtes en train de grimper.
Glisser à gauche ou à droite	Appuyez sur **Bas** et sur **Gauche** ou **Droite** de la manette multidirectionnelle, puis appuyez sur le Bouton **A**.



A VOUS DE JOUER

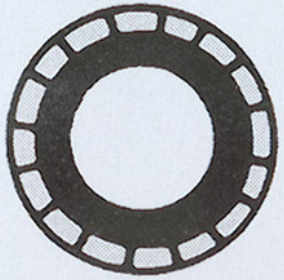
Taillez-vous une route en luttant contre un assaut forcené de machinerie démente. Les Maîtres-Robots mettent en action plus d'armes folles que vous ne pouvez l'imaginer! Elles cliquettent, vrombissent, rampent, tirent et explosent de toute part. Explorez chaque salle et chaque corridor. Montez à toutes les échelles. Esquivez, glissez, sautez, et tirez pour anéantir vos assaillants ou, au moins, pour vous échapper!

Vous débutez chaque partie avec 3 chances de vous en sortir. Surveillez votre Compteur d'Energie dans le coin supérieur gauche de l'écran. Votre énergie diminue tandis que vous encaissez les coups violents que vos ennemis vous assènent. Quelle chance que vous disposiez d'une caboche en acier!

Recueillez les Réservoirs d'Energie, les Pilules d'Energie et les Boîtes à Surprises pour récupérer énergie et chances. Quand vous n'avez plus de force, vous perdez une chance et la partie est terminée. Si vous disposez de chances supplémentaires, vous pouvez recommencer.

Réservoir d'Energie

Boîte à Surprises

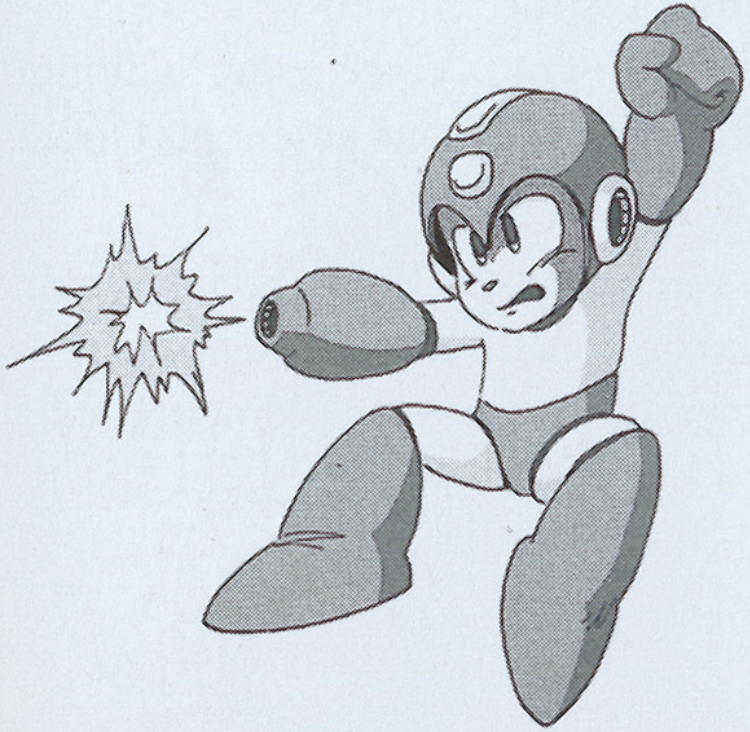


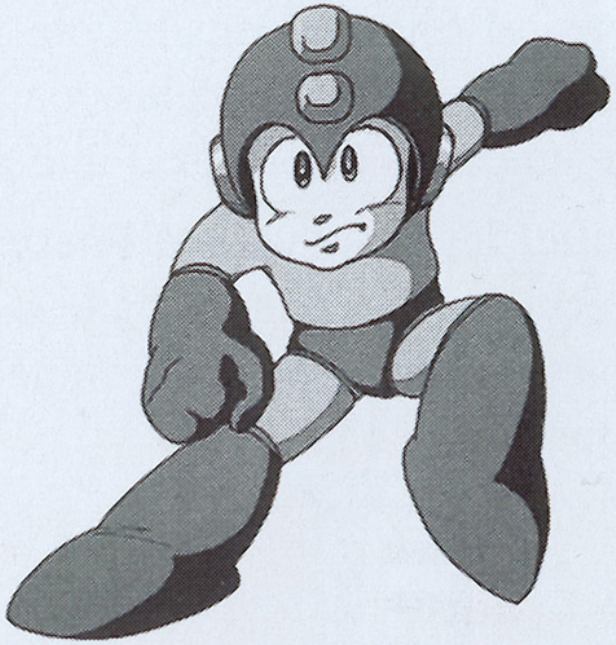
Pilule d'Energie

A VOUS DE JOUER (Suite)

Continuez! Détruisez tous les robots malveillants de ce niveau, et vous pourrez affronter le diabolique Maître-Robot. Son Compteur d'Energie est à droite du vôtre, aussi pouvez-vous jeter un coup d'œil et voir qui gagne!

Si vous perdez toutes vos chances, le jeu est terminé. Mais si vous démolissez le Maître-Robot, vous vous emparez de ses armes et capturez également les cristaux d'énergie de son monde. Alors vous pouvez vous mesurer au fou-furieux suivant!





RAVITAILLEMENT

Appuyez sur **Start** chaque fois que vous voulez consulter la case "Armes". Appuyez ensuite dans n'importe quelle direction, sur la manette multidirectionnelle pour faire bouger le clignotant. Quand l'arme que vous désirez clignote, appuyez à nouveau sur **Start**.

Arm Cannon (Canon portatif) - Choisissez cette arme pour faire feu avec le canon portatif de Mega Man. La barre montre l'énergie qui vous reste.

Chances Left (Nombre de Chances disponibles) - Vous indique le nombre de chances qui vous reste pour réussir.

Reserve Energy (Energie en Réserve) - Choisissez cet article pour remplir les barres d'énergie dans toutes vos armes. Accumulez de l'énergie supplémentaire en recueillant des Réservoirs d'Energie pendant les combats.

Robot Masters' Weapons (Armes des Maîtres-Robots) - Quand vous vainquez les Maîtres-Robots, vous remportez leurs armes et les barres s'empilent. Choisissez l'arme dont vous avez besoin pour la contre-attaque, et allez-y! Une Barre d'Energie pour l'arme que vous utilisez apparaît à gauche de votre écran de jeu.

Next (Suivant) - Choisissez cette option et appuyez sur **Start** pour voir d'autres armes des Maîtres-Robots. La deuxième case d'Armes apparaît à l'écran. Rush, votre MegaChien, peut également vous venir en aide. Continuez votre lecture pour voir comment.

AU SECOURS, RUSH!

Rush peut se transformer en de puissantes machines qui vous feront franchir des passages difficiles. Quand vous voyez sa case d'Armes, appuyez sur Haut ou sur Bas de la manette multidirectionnelle pour choisir l'une de ses machines. Appuyez ensuite sur **Start** pour vous retrouver dans la bataille!

RC - Rush se transforme en tremplin pour sauter très haut.

RM - Le sous-marin de Rush vous garde en vie sous l'eau.

RJ - Dans l'avion à réaction de Rush, pas de limites!

N. B.: Cette case vous montre également les chances et l'énergie dont vous disposez. Choisissez **Next (Suivant)** pour revenir à la première case d'Armes.

Quand vous revenez au combat, appuyez sur le Bouton **B**. Rush se place à côté de vous sous la forme que vous avez choisie. Sautez sur lui et mettez-vous en route!

- Sautez sur le tremplin pour bondir très haut.
- Manœuvrez le sous-marin et l'avion avec la manette multidirectionnelle. Appuyez sur le Bouton **A** pour sauter en l'air, et sur le Bouton **B** pour faire feu.

Rush est bien dressé, aussi disparaît-il quand vous n'avez plus besoin de lui.

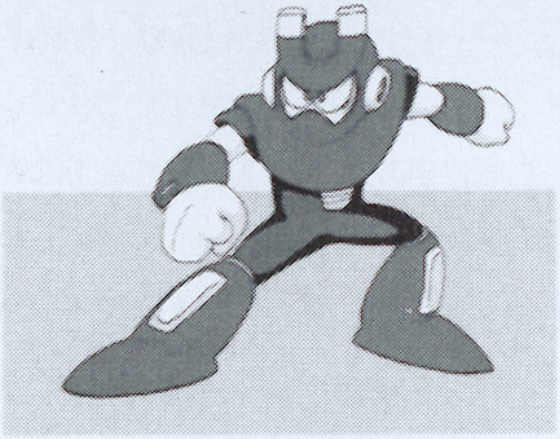
COMMENT UTILISER VOTRE MOT DE PASSE

Quand vous détruisez un Maître-Robot, vous pouvez voir un mot de passe secret. Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour choisir **Password (Mot de passe)**, puis appuyez sur **Start.** (Si vous ne voulez pas voir de mot de passe, choisissez **Stage Select (Choix de Niveau)** et appuyez sur **Start**. Vous retournerez à l'écran qui vous permet de choisir un autre adversaire.)

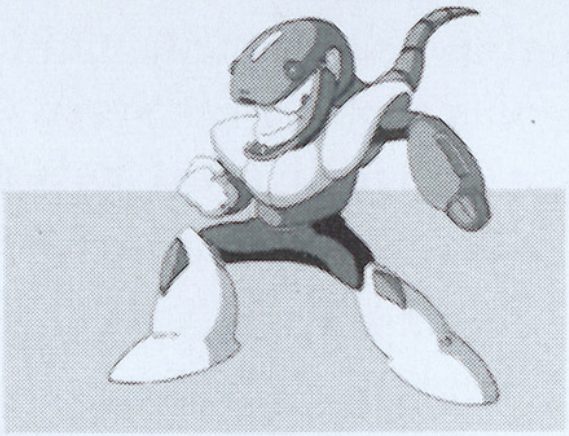
Quand le mot de passe s'affiche, écrivez-le ou gardez-le bien en mémoire. La prochaine fois que vous jouerez avec Mega Man 3, vous pourrez l'utiliser pour reprendre la partie exactement au même endroit. Voici comment:

1. Choisissez **Password (Mot de Passe)** sur le premier écran.
2. Sur l'écran suivant, servez-vous de la manette multidirectionnelle pour faire passer le curseur dans la grille. Appuyez sur le Bouton **A** pour marquer chaque espace nécessaire à votre mot de passe. (Si vous marquez un espace par erreur, appuyez sur le Bouton **B** pour ôter la marque.) La case en bas à droite indique combien d'espaces vous devez marquer.
3. Quand vous avez terminé, appuyez sur **Start**. La dernière partie que vous avez jouée reprendra à partir de l'endroit où vous avez vu le mot de passe.

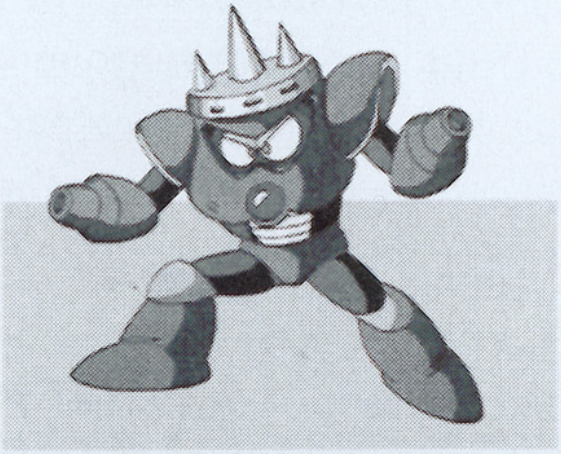
LES MAITRES-ROBOTS



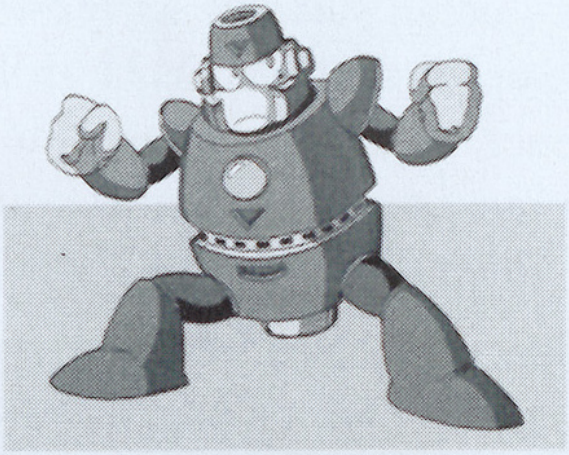
Homme Magnétique



Homme Serpent



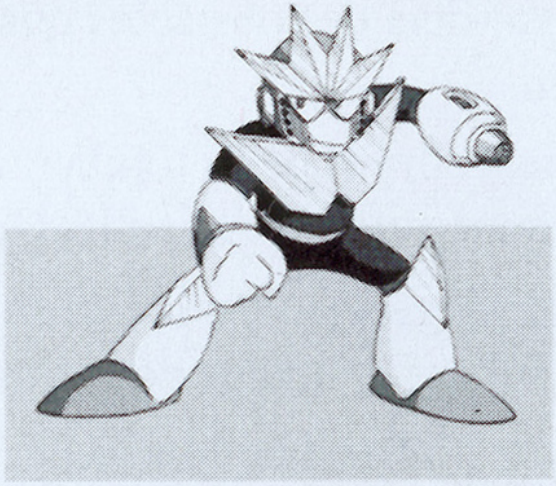
Homme Aiguille



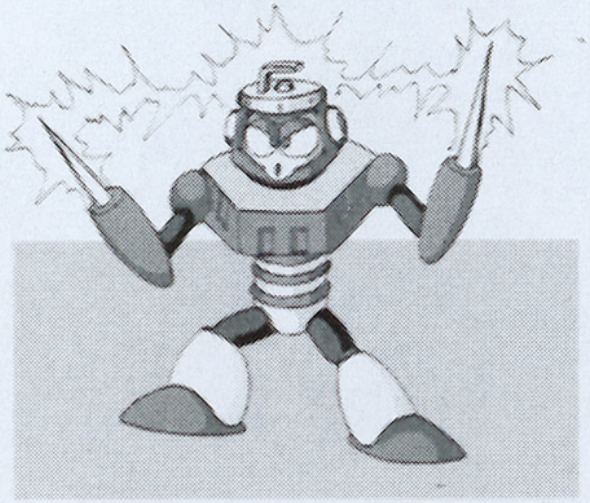
Homme Dur

LES MAITRES-ROBOTS

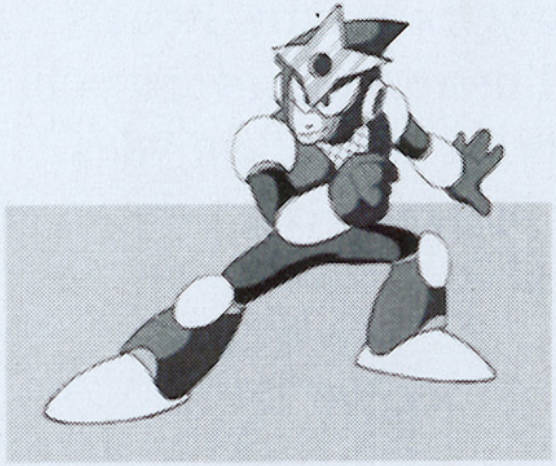
Homme Sommet



Homme Double



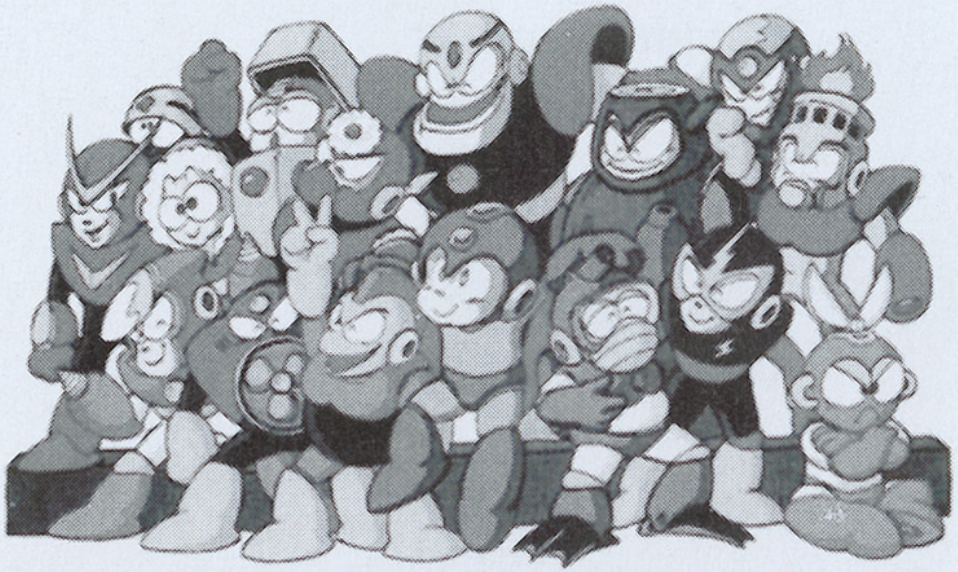
Homme Etincelle



Homme Ombre

STRATEGIES GAGNANTES

- Tirez au-delà des obstacles quand vous le pouvez afin de toucher vos adversaires de loin.
- Si vous commencez à tomber, appuyez sur Haut/Gauche ou sur Haut/Droite de la manette multidirectionnelle. Cela peut vous sauver.
- Quand Mega Man est blessé, il ne peut pas être touché pendant quelques secondes. Utilisez ce temps pour franchir les endroits difficiles.
- Essayez d'imaginer comment les armes de l'adversaire peuvent vous aider. Puis attaquez les Maîtres-Robots dans l'ordre qui convient pour obtenir les armes dont vous aurez besoin au cours du combat suivant.



POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des mégas-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE 16 (1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H (18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

[1094NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PACKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main-d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux. Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à : **NINTENDO S.A.V. BP 797 95004 CERGY PONTOISE CEDEX**
N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.
Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55
Si vous avez un minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7
Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 ST OUEN L'AUMONE

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Lorsque vous utilisez votre NES ou Super NES, ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

PRECAUTIONS A PRENDRE AVEC VOS CARTOUCHES DE JEU - CONSEILS D'ENTRETIEN

- Les cartouches sont des jeux de haute précision. Ne les rangez pas dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de les cogner ou de les laisser tomber. Ne tentez jamais de les démonter.
- Evitez de poser vos doigts sur les connecteurs. Ne soufflez pas dessus, ne les exposer ni à la poussière ni à l'humidité. Cela pourrait endommager la cartouche et provoquer un mauvais fonctionnement.
- Ne nettoyez pas la cartouche avec des solvants tel que le benzène, de l'essence ou de l'alcool.
- Rangez toujours la cartouche dans son boîtier de protection en dehors des périodes d'utilisation.
- Avant de charger la cartouche, vérifiez toujours que les connecteurs sont propres.
- Afin de préserver les données sur une cartouche de jeu comprenant une pile de sauvegarde, il est indispensable d'appuyer simultanément sur le bouton Reset et sur l'interrupteur au moment de l'arrêt.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégats similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégats. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nintendo®